Опыт и развитие

Опыт 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ 6 ◯ 7 ◯

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ◯ +1 Холод
- ◯ +1 Сталь
- ◯ +1 Шарм
- ◯ +1 Тень
- ◯ +1 Ум
- ◯◯◯ Ход из твоего буклета
- ◯◯ Ход из другого буклета
- ◯ Исцели увечье
- ◯ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ◯ Смени буклет
- ◯ Вернись домой
- ◯ Создай второго персонажа
- ◯ Возьми особый ход
- ◯ Стань магистром
- ◯ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Прочее снаряжение

Имя

Цирюльник

Ты цирюльник, отлично владеющий лезвием, будь то лезвие меча или скальпеля. Ты учился на медика. Возможно, в известной школе. Но медиком ты так и не стал. Вместо этого ты принес свои инструменты на поле боя. Как любой наемник, ты противостоишь врагам с оружием в руках, но настоящая работа для тебя начинается уже после битвы: ты шьешь, чистишь раны и штопаешь тела своих товарищей. Чудес ты творить не умеешь, лечение дается тяжело, но ты даешь раненому хоть какой-то шанс выжить. Объяснить бы им еще важность гигиены...

Внешность

История ◯ *Опыт*

История ◯ *Опыт*

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Получить урон ⬡*Нестабилен*

Увечья

⬡Покалечен (-1 Сталь)
⬡Изуродован (-1 Шарм)
⬡Потрясен (-1 Холод)
⬡Уязвлен (-1 Тень)
⬡Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡
⬡*Не подготовлен*
⬡*В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Испытать дух
⬡*Проклят*
⬡*Дурная слава*

Получи -1 Дух, когда:

- Провалишь бросок Ума
- Откажешься лечить нуждающегося

Оружие и доспехи

Оружие

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

Доспехи

________________ *Броня* ______
Свойства ________________

________________ *Броня* ______
Свойства ________________

Штрафы за доспехи:

Ходы цирюльника

◈ НОЖИ И СКАЛЬПЕЛИ ⬡*Опыт*

Ты можешь обработать рану при наличии времени и материалов. Потрать 1 запас из ***припасов и зарядов***. Ты можешь оказать помощь и себе, если ты стабилен. Когда ты оперируешь или диагностируешь кого-то, используй+холод.
На 10+ получи запас 2. На 7-9 получи запас 1.
Потрать один запас, чтобы убрать состояние *нестабилен* или вылечить 1 здоровье или 1 рану у персонажа Мастера. Когда здоровье находится на 0, начинается естественное выздоровление. Также, при любом успехе ты можешь диагностировать состояние пациента.
При провале получи -1 к духу или отними у пациента 1 здоровье.

⬡ РУКИ ЦЕЛИТЕЛЯ ⬡*Опыт*

Когда ты возлагаешь руки на раненого, в том числе на самого себя, и исцеляешь магией, используй+ум.
Тебе не нужны инструменты, ты используешь колдовство, но лечение требует времени. И ты и пациент теряете 1 дух.
На 10+ получи запас 2. На 7-9 получи запас 1. Трать запас как с ***ножами и скальпелями***. *Если ты проклят, можешь исцелить 2 здоровья за первый потраченный запас вместо 1.*
При провале ты и твой пациент теряете по 1 здоровью или по 1 духу. Решать тебе, но оба теряют одно и то же.

⬡ ГЛАС РАССУДКА

Когда ты взываешь к разуму собеседника, обсуждая вопрос терпеливо и рационально, используй+ум, а не +шарм в социальном общении (т.е. для ***манипуляции***). *Если ты проклят, можешь также использовать* ***ложь и обман*** *или делать яды с помощью ума, а не тени.*
При любом успехе хода общения (10+ или 7-9) получи +1 дух.

⬡ КРУГ ЖИЗНИ

Когда ты лечишь кого-то (не себя) с помощью медицины, а не магии, получи +1 дух или увеличь удачу на 1.

⬡ АПТЕКАРЬ ⬡*Опыт*

Когда у тебя есть время и материалы, ты можешь приготовить целительное зелье. Потрать 1 запас из ***припасов и зарядов***.
Только после того, как зелье будет выпито, используй+ум и отметь опыт.
Считай результат броска результатом действия ***рук целителя***.
Если зелье пьет кто-то, кроме тебя, ты можешь использовать круг жизни, но только чтобы увеличить на 1 превосходство, а не дух.

⬡ ОТРАВИТЕЛЬ ⬡*Опыт*

Когда у тебя есть время и материалы, ты можешь приготовить дозу яда. Потрать 1 запас из ***припасов и зарядов***.
При применении яда используй+тень (найди способ нанести его на оружие, на еду и т.д.), отметь опыт и получи -1 к духу.
На 10+ яд наносит 1-3 урона (бб) на твое усмотрение.
На 7-9 яд наносит 1-2 урона (бб) на твое усмотрение, но Мастер может сделать ход. *Если ты проклят, яд наносит на 1 урон больше, чем ты хочешь.*
При провале яд наносит только 1 урон (бб) и Мастер делает ход.

⬡ МУДРЕЦ (ОСОБЫЙ ХОД)

Возьми буклет, который не используется в игре и получи его первый ход (тот, что помечен ◈ и обычно никому не доступен). Когда ты выбираешь другие варианты развития, ты можешь выбирать их из этого второго буклета, как из своего собственного. Если ты берешь список заклинаний, ты получаешь пять заклинаний в начале, как колдун, и, также как он, получаешь дополнительные.

Опыт и развитие

Опыт 1 ◯ 2 ◯ 3 ◯ 4 ◯ 5 ◯ 6 ◯ 7 ◯

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

◯ +1 Холод
◯ +1 Сталь
◯ +1 Шарм
◯ +1 Тень
◯ +1 Ум

◯◯◯ Ход из твоего буклета
◯◯ Ход из другого буклета
◯ Исцели увечье
◯ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

◯ Смени буклет
◯ Вернись домой
◯ Создай второго персонажа
◯ Возьми особый ход
◯ Стань магистром
◯ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Имя ◯ *Опыт* Конфликт ◯ *Опыт* Помощь

Прочее снаряжение

Имя

Всадник

Ты – всадник. Твоя главная сила это твой боевой конь. Любой может ездить верхом; немногие способны взнуздать и оседлать могучего жеребца. Ты способен и на большее: езда верхом у тебя в крови и ты знаешь, как превратить даже самое трусливое животное в яростную боевую машину. Когда ты мчишься в бой, копыта твоего коня грохочут по земле, тяжелые доспехи угрожающе сверкают и ты в мгновение ока настигаешь их, сея смерть и разрушение. Пока ты в седле, тебя стоит остерегаться даже самым могучим чудовищам.

Внешность

История ◯ *Опыт*

История ◯ *Опыт*

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Получить урон ⬡ *Нестабилен*

Увечья
⬡ Покалечен (-1 Сталь)
⬡ Изуродован (-1 Шарм)
⬡ Потрясен (-1 Холод)
⬡ Уязвлен (-1 Тень)
⬡ Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡
⬡ *Не подготовлен*
⬡ *В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Испытать дух
⬡ *Проклят*
⬡ *Дурная слава*

Получи -1 Дух, когда:

- Провалишь бросок Стали
- Твой конь умирает или тебя выбивают из седла

Оружие и доспехи

Оружие

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

________________ *Урон* ______
Свойства ________________

Доспехи

________________ *Броня* ______
Свойства ________________

________________ *Броня* ______
Свойства ________________

Штрафы за доспехи:

Ходы всадника

◆ РОЖДЕН В СЕДЛЕ

Когда ты верхом на боевом коне, прибавляй его характеристику к своим броскам, если это хоть как-то оправдано. В бою ты (и любой, кто сражается верхом на боевом коне) наносишь +1 урон; но ты также получаешь +1 к броне. Твой боевой конь либо сильнее, либо проворнее обычного. Если он умрет, Железный Кулак предоставит тебе нового. Если он получает урон, используй ход ***решающий удар***, как против персонажей Мастера.

Имя коня:
Внешний вид:

⬡ Сильный (+1 Сталь)
⬡ Проворный (+1 Холод)

Урон +1; Броня +1
Раны: ⬡⬡⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡⬡⬡

⬡ ОПЫТНЫЙ ВСАДНИК ⬡ *Опыт*

Чтобы подозвать ближайшего боевого коня свистом или криком, если он в пределах слышимости, используй+сталь.
На 10+ он приходит и получи +1 к *превосходству*, если он тебя спасает.
На 7-9 ему что-то мешает, но ты можешь заставить его до себя добраться с небольшой задержкой ценой нанесения ему 1 урона (бб).
При любом успехе также получи +1 дух.

⬡ ВЕТРЫ БИТВ

Когда ты используешь ***внимательность*** в бою, будучи в седле, ты сливаешься с инстинктами своего скакуна и используешь+сталь (а не +ум). Прибавь +сталь коня, если есть. Потеряй 1 дух за следование сверхъестественным инстинктам.
Если ты проклят можешь задать на один вопрос больше или получить +1 к превосходству.

⬡ НЕПРИКОСНОВЕННЫЙ ⬡ *Опыт*

Когда ты сражаешься верхом, один раз за бой, твой конь может получить урон вместо тебя. Однако, если это происходит, потеряй 1 дух.
Если ты проклят, когда это происходит, ты можешь немедленно контратаковать противника.

⬡ В БОЙ! ⬡ *Опыт*

Когда ты верхом на своем боевом коне атакуешь малую банду или большое чудовище, ты считаешься равным им, пока остаешься в седле; используй+сталь.
На 10+ получи и то и другое. На 7-9 выбери одно:
- Игнорируй штрафы за количество/размер противника
- Тебе не нужно ***противостоять смерти*** в этом бою

За каждый бой, в котором ты бросаешься ***в бой!***, чтобы помочь друзьям или жертвам или чтобы сразить чудовище, получи +1 дух.

⬡ КАВАЛЕРИЙСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Когда ты следуешь чьим-то приказам и сражаешься верхом на своем боевом коне, каждый раз, когда ты используешь+сталь, при успехе выбери:
- Получи сам или дай командиру +1 к *превосходству*
- Выбери на один вариант больше из своего хода или дай такую возможность командиру

⬡ КОРОЛЕВСКИЙ СКАКУН (ОСОБЫЙ ХОД)

Ты получаешь великолепного скакуна, достойного самого короля. Прибавляй его характеристику к своим броскам, когда это оправдано. Он еще сильнее, быстрее и весьма впечатляет. Он дает тебе +1 урон и +1 к броне.
На каждой встрече трать 1 запас от припасов и зарядов на его содержание. Если он умрет, Железный Кулак предоставит тебе нового. Если он получает урон, используй ход ***решающий удар***, как против персонажей Мастера.

Имя коня:
Внешний вид:

⬡ Сильный (+1 Сталь)
⬡ Проворный (+1 Холод)
⬡ Царственный (+1 Шарм)

Урон +1; Броня +1
Раны: ⬡⬡⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡⬡⬡

Опыт и развитие

Опыт 1 ⬡ 2 ⬡ 3 ⬡ 4 ⬡ 5 ⬡ 6 ⬡ 7 ⬡

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ⬡ +1 Холод
- ⬡ +1 Сталь
- ⬡ +1 Шарм
- ⬡ +1 Тень
- ⬡ +1 Ум
- ⬡⬡⬡ Ход из твоего буклета
- ⬡⬡ Ход из другого буклета
- ⬡ Исцели увечье
- ⬡ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ⬡ Смени буклет
- ⬡ Вернись домой
- ⬡ Создай второго персонажа
- ⬡ Возьми особый ход
- ⬡ Стань магистром
- ⬡ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя

Охотник

Ты охотник, псарь, острый глаз и крепкие руки, держащие лук. Твоя настоящая жизнь там – в глуши; там где прочие чувствуют себя потерянными, где они едва справляются и ведут себя как малые дети. Там, где ветви деревьев застилают небо, где крутой горный склон вздымается до вечных льдов, где река обращается в болото, вот там ты дома. Тебя зовут, чтобы выследить чудовище, животное или беглеца; чтобы раскрыть тайны могучих диких зверей. Твои стрелы несут им быструю и легкую смерть, но обитатели дикой глуши заслужили твое искреннее уважение.

Внешность

История ⬡ *Опыт*

История ⬡ *Опыт*

Прочее снаряжение

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Получить урон

⬡ *Нестабилен*

Увечья

⬡ Покалечен (-1 Сталь)

⬡ Изуродован (-1 Шарм)

⬡ Потрясен (-1 Холод)

⬡ Уязвлен (-1 Тень)

⬡ Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡

⬡ *Не подготовлен*

⬡ *В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Испытать дух

⬡ *Проклят*

⬡ *Дурная слава*

Получи -1 Дух, когда:

- Провалишь бросок Холода
- Будешь вынужден прервать охоту, потеряешь след

Оружие и доспехи

Оружие

______ *Урон* ______

Свойства ______

______ *Урон* ______

Свойства ______

______ *Урон* ______

Свойства ______

______ *Урон* ______

Свойства ______

Доспехи

______ *Броня* ______

Свойства ______

______ *Броня* ______

Свойства ______

Штрафы за доспехи:

Ходы охотника

⬢ ПСАРЬ

У тебя есть пара верных псов; когда они помогают тебе, добавь соответствующие их характеристики к своим броскам. Они опаснее, умнее и лучше идут по следу, чем обычные собаки. Если они помогают в бою, наноси +1 урон. Если они погибнут, Железный Кулак заменит их. Если они получают урон, используй ход ***решительный удар***, как для персонажей МЦ. Когда они тебе помогают, получи +1 дух.

Имена псов:

Внешность:

⬡ Лютые (+1 Сталь)

⬡ Умные (+1 Ум)

Урон +1

Раны: ⬡⬡⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡⬡⬡

⬡ СОКОЛЬНИЧИЙ

У тебя есть сокол, который летает, подчиняясь твоим командам; прибавь его характеристики к своим броскам. Он дает тебе +1 ум при выслеживании, но это гораздо быстрее обычного хождения по следу. Если он погибнет, Железный Кулак заменит его. Если он получает урон, используй ход ***решительный удар*** как для персонажей МЦ. Когда он тебе помогает, получи +1 дух.

Имя сокола:

Внешность:

Следопыт (+1 Ум)
Быстрое выслеживание

Урон +1

Раны: ⬡⬡⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡⬡⬡

⬡ СЛЕДОПЫТ ⬡ *Опыт*

Когда ты изучаешь чудовище или выслеживаешь кого-то в дикой глуши, используй+ум и потеряй 1 Дух, за то, что следуешь животным инстинктам. *Если ты проклят, ты всегда можешь задать на один вопрос больше.*

На 10+ задай два вопроса и получи +1 к *превосходству*. На 7-9 задай один вопрос. При провале задай один вопрос, но Мастер сделает свой ход. Ты получаешь ответы, выходящие за рамки общеизвестного.

- Что здесь произошло? Кто/Что было здесь?
- Куда оно идет и откуда пришло? Как давно оно прошло здесь?
- Как оно себя обычно ведет и чего от него ждать? Стоит ли за ним еще что-то?
- Что самое ценное для него или против него? Насколько оно сильное?

⬡ РЕФЛЕКСЫ ЗВЕРЯ ⬡ *Опыт*

Когда ты сражаешься в легких доспехах или без доспехов, ты можешь избежать первого попадания в бою (всего урона за вычетом брони от первой попавшей в тебя атаки), потеряв 1 дух.

⬡ НЕВИДИМКА

Когда ты прячешься, крадешься, крадешь или делаешь что-то бесшумно или тайно в дикой глуши, используй+холод, а не +тень.
Если ты проклят, ты можешь спрятать или провести других, но ты теряешь 1 дух.

⬡ ПОДГОТОВЛЕН КО ВСЕМУ

Один раз за встречу, если ты в дикой глуши, ты можешь использовать ***припасы и заряды***, не тратя запас или получить +1 к снаряжению и пополнить его.

⬡ ДУХ ЗВЕРЯ (ОСОБЫЙ ХОД) ⬡ *Опыт*

Когда ты концентрируешься, ты можешь ненадолго слиться со своими животными и видеть, слышать, чуять и чувствовать как они. Потеряй 1 дух за это демоническое слияние. Ты не можешь контролировать действия своих животных. *Если ты проклят, ты можешь контролировать своих животных и заставить их что-то сделать. Или можешь пообщаться с другим диким зверем на разумном расстоянии, но не контролировать его.*

Опыт и развитие

Опыт 1 ⬡ 2 ⬡ 3 ⬡ 4 ⬡ 5 ⬡ 6 ⬡ 7 ⬡

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ⬡ +1 Холод
- ⬡ +1 Сталь
- ⬡ +1 Шарм
- ⬡ +1 Тень
- ⬡ +1 Ум
- ⬡⬡⬡ Ход из твоего буклета
- ⬡⬡ Ход из другого буклета
- ⬡ Исцели увечье
- ⬡ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ⬡ Смени буклет
- ⬡ Вернись домой
- ⬡ Создай второго персонажа
- ⬡ Возьми особый ход
- ⬡ Стань магистром
- ⬡ Вступи в борьбу за звание цесаря

Братья по оружию

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Прочее снаряжение

Имя

Священник

Ты - Длань Божья на этой земле. Ты – глас Иуды, пророка и спасителя смиренных простолюдинов и жертв несправедливого общества. Благородным в их дорогих платьях и одеждах стоит бояться твоих простых одеяний. В тонкой веревке, что завязана петлей на твоей шее, больше власти, чем в золотых, усыпанных рубинами, ожерельях королей. Там, где другие полагаются на сталь своего оружия, золото или могущественных друзей, где они уповают на темную силу колдовства и слабое утешение так называемой науки, ты твердо придерживаешься своей веры. Вот потому-то, в конце-концов, они приходят к тебе.

Внешность

История ⬡ *Опыт*

История ⬡ *Опыт*

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ○ и стирай при использовании.

Холод
- ○ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ○ *Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
- ○ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ○ *Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
- ○ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ○ *Опыт* Манипулировать: ○○○

Тень
- ○ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ○ *Опыт* Лгать и обманывать: ○○○

Ум
- ○ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ○ *Опыт* Внимательность: ○○○

Счетчики

Здоровье +4○ +3○ +2○ +1○ 0 ○ -1○ -2○ -3○

○ *Опыт* Получить урон — ○ *Нестабилен*

Увечья
- ○ Покалечен (-1 Сталь)
- ○ Изуродован (-1 Шарм)
- ○ Потрясен (-1 Холод)
- ○ Уязвлен (-1 Тень)
- ○ Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3○ +2○ +1○ 0 ○ -1○ -2○ -3○

○ *Опыт* Припасы и заряды ○○○ — ○ *Не подготовлен* — ○ *В долгах*

Дух +3○ +2○ +1○ 0 ○ -1○ -2○ -3○

○ *Опыт* Испытать дух — ○ *Проклят* — ○ *Дурная слава*

Получи -1 Дух, когда:
- Провалишь бросок Шарма
- Подведешь Бога, Иуду или свою веру

Оружие и доспехи

Оружие

________ *Урон* ____

Свойства ________

________ *Урон* ____

Свойства ________

________ *Урон* ____

Свойства ________

________ *Урон* ____

Свойства ________

Доспехи

________ *Броня* ____

Свойства ________

________ *Броня* ____

Свойства ________

Штрафы за доспехи:

Ходы священника

◆ МОЛИТВА

Когда ты молишься или медитируешь, и не более одного раза в день, черпай силу из своей веры и используй+дух.
На 10+ получи запас 2, на 7-9 запас 1. При любом успехе получи +1 дух. Если с тобой молится кто-то еще, получи еще один запас, а он получает +1 дух.
Трать свои запасы после любого броска, чтобы получить +1 за каждый потраченный запас.
При провале потеряй 1 дух и Мастер сделает свой ход.

Запас: ○○○

○ ЧЕЛОВЕК ЦЕРКВИ — ○ *Опыт*

Пока ты в хороших отношениях с Церковью Иуды, один раз за встречу ты можешь использовать+шарм, чтобы получить поддержку. На 10+ получи запас 2, на 7-9 запас 1. Трать запасы, общаясь с членами церкви, чтобы получить:
- Информацию или указания, кров или защиту и т.д.
- Распространить кров и защиту на твоих спутников
- Утешение (+1 Дух)
- Запас опиума (один запас от хода ***припасы и заряды***) или простое снаряжение и припасы (+1 снаряжение)

При провале Мастер делает ход: возможно ты обратился не к тому течению Церкви или сделал что-то не так.

Запас: ○○

○ ГЛАС ИУДЫ — ○ *Опыт*

Когда ты говоришь с кем-то или с толпой во имя Иуды, используй+шарм. На 10+ получи запас 2, на 7-9 запас 1. *Если ты проклят, получи на один запас больше.* Трать запасы, чтобы:
- Получить неприкосновенность для себя и спутников
- Получить неприкосновенность или прощение для кого-то еще
- Заставить их пережить сильные эмоции: ярость, страх, раскаяние, непокорство, мир и т.д.
- Привлечь их на свою сторону, сторону гласа Божьего, и их лидерам и дворянам приходится выслушать тебя
- Заставить их сражать за тебя или против тех, на кого ты укажешь (но лишиться всех оставшихся шансов)

○ ГЛАС АНГЕЛА — ○ *Опыт*

Когда другой персонаж приходит к тебе за советом, ты должен направить его на путь во славу Иуды. Если он последует твоему совету, он получает +1 *превосходство* и +1 дух. Ты тоже получаешь +1 дух. *Если ты проклят, можешь дать любой совет, честно считая, что поступаешь во славу Божью.*

○ ДЕСНИЦА БОЖЬЯ — ○ *Опыт*

Когда ты возлагаешь руки на раненого, в том числе на себя, и исцеляешь его верой, используй+дух. Ты и пациент теряете по 1 духу.
На 10+ получи запас 2. На 7-9 получи запас 1. Потрать 1 запас, чтобы убрать состояние *нестабилен* или вылечить 1 здоровье или рану у персонажа Мастера.

○ КЛИНОК ИУДЫ — ○ *Опыт*

Ты или кто-то, кого ты благословляешь, получает +1 к превосходству и +1 урон против тех, кого ты назвал врагами Иуды или против мерзостных чудовищ. *Если ты проклят, можешь назвать врагом кого захочешь.*

○ ПАРЫ ОПИУМА (ОСОБЫЙ ХОД)

Когда ты используешь опиум, тебе нужен запас от ***припасов и зарядов*** или от ***человека церкви***. Затем выбери одно:
- Получи еще один шанс хода ***молитва***
- Получи +1 дух или убери состояние *проклят*

Если кто-то использует опиум вместе с тобой, можешь использовать ход социального общения против него так, будто сделал бросок и получил 1 запас; этот персонаж также получает +1 дух.

Опыт и развитие

Опыт 1 ⬡ 2 ⬡ 3 ⬡ 4 ⬡ 5 ⬡ 6 ⬡ 7 ⬡

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ⬡ +1 Холод
- ⬡ +1 Сталь
- ⬡ +1 Шарм
- ⬡ +1 Тень
- ⬡ +1 Ум
- ⬡⬡⬡ Ход из твоего буклета
- ⬡⬡ Ход из другого буклета
- ⬡ Исцели увечье
- ⬡ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ⬡ Смени буклет
- ⬡ Вернись домой
- ⬡ Создай второго персонажа
- ⬡ Возьми особый ход
- ⬡ Стань магистром
- ⬡ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Прочее снаряжение

Имя

Лидер

Ты – прирожденный лидер, знатный и привыкший к повиновению окружающих. Ты избрал путь наемника, вызывав грандиозный скандал в своем семействе. Однако, жизнь наемника далеко не столь комфортна, как жизнь в семейном замке и далека от романтики, которую воспевали трубадуры в балладах о странствующих героях. Но у тебя есть то, чего лишены твои спутники: ты образован, обучен искусству войны у лучших мастеров меча и умеешь найти к ним подход. Они уважают твое обаяние, твое умение руководить и однажды придет день, когда ты займешь заслуженное место: место их командира.

Внешность

История ⬡ *Опыт*

История ⬡ *Опыт*

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ◯ и стирай при использовании.

Холод
◯*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
◯*Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
◯*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
◯*Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
◯*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
◯*Опыт* Манипулировать: ◯◯◯

Тень
◯*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
◯*Опыт* Лгать и обманывать: ◯◯◯

Ум
◯*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
◯*Опыт* Внимательность: ◯◯◯

Счетчики

Здоровье +4◯ +3◯ +2◯ +1◯ 0 ◯ -1◯ -2◯ -3◯

◯*Опыт* Получить урон
◯*Нестабилен*

Увечья
◯Покалечен (-1 Сталь)
◯Изуродован (-1 Шарм)
◯Потрясен (-1 Холод)
◯Уязвлен (-1 Тень)
◯Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3◯ +2◯ +1◯ 0 ◯ -1◯ -2◯ -3◯

◯*Опыт* Припасы и заряды ◯◯◯
◯*Не подготовлен*
◯*В долгах*

Дух +3◯ +2◯ +1◯ 0 ◯ -1◯ -2◯ -3◯

◯*Опыт* Испытать дух
◯*Проклят*
◯*Дурная слава*

Получи -1 Дух, когда:

- Провалишь бросок Шарма
- Выполнишь приказ равного или низшего по рождению

Оружие и доспехи

Оружие

________ *Урон* ____
Свойства ________
________ *Урон* ____
Свойства ________
________ *Урон* ____
Свойства ________
________ *Урон* ____
Свойства ________

Доспехи

________ *Броня* ____
Свойства ________
________ *Броня* ____
Свойства ________

Штрафы за доспехи:

Ходы лидера

◆ ПРИРОЖДЕННЫЙ ЛИДЕР ◯*Опыт*

Когда ты берешь на себя руководство ситуацией, в том числе боем, любой другой персонаж, выполняющий твои приказы, может либо отметить 1 опыт за ситуацию, либо получает +1 *превосходство* за каждое важное (по его мнению) действие. В конце получи +1 дух, если твое руководство было эффективным (решают подчиненные).

◯ ЗНАМЯ КОМАНДУЮЩЕГО ◯*Опыт*

У тебя есть штандарт (знамя твоей семьи или твой личный символ). Когда ты поднимаешь его на поле боя и ведешь группу за собой, используй+шарм.
На 10+ получи запас 3. На 7-9 запас 1. При любом успехе также получи +1 дух. Когда ты тратишь запас в бою:
- Ты собираешь вокруг себя друзей и соратников
- Ты не даешь банде рассеяться или сдаться
- Ты впечатляешь противника, получи +1 *превосходство*
- Ты атакуешь агрессивно, нанося +1 урон
- Их клинки бессильны против тебя, получи -1 урон
- Ты пробиваешься вперед, один раз пропусти ход ***получить урон***
- Дай одно из вышеперечисленного одному из спутников

При провале все равно получи запас 1, но Мастер делает свой ход.

Запас: ◯◯◯

◯ ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТЬ

Когда ты общаешься с властями по поводу персонажа другого игрока или персонажа Мастера, ты можешь использовать+шарм, а не +ум для хода ***внимательность*** и потерять 1 дух за такое злоупотребление.
Если ты проклят, можешь задать на один вопрос больше.

◯ СПУТНИК

У тебя есть верный слуга или спутник, который с тобой еще со времен юности. Прибавляй соответствующие его характеристики (выбери две характеристики и дай каждой значение +1) к своим броскам, если он помогает тебе в твоих действиях. Он никогда тебя не предаст. Если он получит урон, используй ход решающий удар, как с персонажем Мастера. Если он умрет, кто-то может занять его место (решать тебе). Потеряй 1 дух, каждый раз, когда он получает урон, исполняя твои приказы или будучи у тебя на службе.

Имя:
+1
+1

Внешность:
Урон +1
Раны: ◯◯◯◯◯ ◯◯◯◯◯

◯ СЕМЕЙНОЕ ЗОЛОТО ◯*Опыт*

Когда тебе нужны деньги, ты можешь обратиться к своей богатой семье и использовать+шарм.
На 10+ ты получаешь значительную сумму, до 3 запасов хода ***припасы и заряды***, в течение нескольких часов. На 7-9 – до 2 запасов и в течение нескольких дней. Потеряй 1 дух за каждый полученный запас.
При провале ты теряешь 1 дух, но денег не получаешь.

◯ ГОЛУБАЯ КРОВЬ

Когда ты общаешься с дворянами в подобающем окружении, можешь использовать+шарм и получить запас, как для хода ***раскрыть их тайны*** (см. буклет разведчика).
На 10+ или на 7-9 также получи +1 дух.
Если ты проклят, ты можешь использовать+шарм, а не +тень, чтобы лгать и обманывать, общаясь с ними.

◯ ВАССАЛ (ОСОБЫЙ ХОД)

Благодаря своей семье или вопреки ей ты получаешь право владения небольшим участком земли с маленьким фортом в окрестностях Иерусалима. Земля приносит определенный доход и престиж (получай +1 снаряжение, когда возвращаешься в свои владения, но не чаще 1 раза за игровую встречу). Однако, она может принести и неприятности при использовании ходов Мастера и становится отдельным фронтом.

Опыт и развитие

Опыт 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 ○ 6 ○ 7 ○

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ○ +1 Холод
- ○ +1 Сталь
- ○ +1 Шарм
- ○ +1 Тень
- ○ +1 Ум

- ○○○ Ход из твоего буклета
- ○○ Ход из другого буклета
- ○ Исцели увечье
- ○ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ○ Смени буклет
- ○ Вернись домой
- ○ Создай второго персонажа
- ○ Возьми особый ход
- ○ Стань магистром
- ○ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Прочее снаряжение

Имя

Налетчик

Ты налетчик: тебя и твою небольшую банду зовут туда, где льется кровь. Ты работаешь со своей маленькой группой, братством внутри Братства. Другие наемники тебя, возможно, не особо любят и не слишком тебе доверяют, но знают, что могут рассчитывать на тебя, когда надо вселить ужас в ряды врагов, исполнить месть или потребовать платы. Вся твоя жизнь это насилие и ты знаком практически с любым оружием, но ты знаешь самое главное – соратник, прикрывающий тебе спину, надежнее самого прочного щита.

Внешность

История ○ *Опыт*

История ○ *Опыт*

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум
- ⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡ *Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Получить урон ⬡ *Нестабилен*

Увечья ⬡ Покалечен (-1 Сталь)

⬡ Изуродован (-1 Шарм) ⬡ Потрясен (-1 Холод)

⬡ Уязвлен (-1 Тень) ⬡ Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡ ⬡ *Не подготовлен*

⬡ *В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Испытать дух ⬡ *Проклят*

Получи -1 Дух, когда: ⬡ *Дурная слава*

- Провалишь бросок Сталь
- Один из твоих людей умирает или брошен в беде

Оружие и доспехи

Оружие

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

Доспехи

______________________ *Броня* ______

Свойства ______________________

______________________ *Броня* ______

Свойства ______________________

Штрафы за доспехи:

Ходы налетчика

⬢ ТВОЯ БАНДА

Ты входишь в малую банду, примерно из 10 человек. Они вооружены и снаряжены примерно также как ты, принадлежат к Железному Кулаку и получают от братства жалование. Назови их и опиши (т.е. кто они: семья, друзья или просто другие наемники).

Описание банды:
Сталь: +1
Урон банды: 3
Броня банды: 1

Члены (количество):
Раны: ⬡⬡⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡⬡⬡

⬡ Я ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ ⬡ *Опыт*

Ты их лидер: куда ты, туда и они. Когда тебе приходится подтверждать свой статус, используй+сталь.
На 10+ получи запас 2, на 7-9 запас 1. При любом успехе также получи +1 дух.
Если ты проклят, получи еще 1 запас.
- Они делают то, что хочешь, даже если это практически самоубийство
- Не дай банде разбежаться в бою
- Они изо всех сил постараются принести или дать тебе то, чего ты потребуешь

При провале они ставят под сомнение твое лидерство и ты теряеш 1 дух.

Запас: ⬡⬡⬡

⬡ ВТОРОЙ ПОСЛЕ ГЛАВАРЯ ⬡ *Опыт*

У тебя есть верный помощник. Назови его и опиши. Ты можешь на него положиться, он сохранит банду и возглавит ее так, как если бы ты был с ними – он персонаж Мастера, но никогда тебя не предаст и не станет угрозой.
Пока он во главе банды, банда получает +1 Сталь.
Вы можете составить план и он появится с бандой в нужном месте или предоставит тебе нужный шанс. У него нет характеристик, просто отслеживай *раны* по мере необходимости, а если он умрет, назови преемника.
Он ждет от тебя многого, если подведешь его, потеряй 1 дух.
Отметь опыт, когда он играет какую-то роль.

Имя:
Внешность:

Раны: ⬡⬡⬡⬡⬡ ⬡⬡⬡⬡⬡

⬡ СТАЛЬНЫЕ ВСАДНИКИ

Ты и твоя банда ездите на боевых конях. Верхом на боевых коня и ты и они наносите +1 урон. Железный Кулак заменит лошадей в случае их гибели.
Если ты проклят, +1 урон становится бб.

⬡ СТАЛЬНАЯ СТЕНА

Твоя банда хорошо обучена и может по команде выстроить стену щитов, получая +1 брони, когда сражается как банда. Если ты один, если вас очень мало или вы верхом, это не сработает.

⬡ СТАЛЬНОЙ ЛИВЕНЬ

Твоя банда вооружена луками или арбалетами или и тем и другим. Они могут атаковать издалека и дают тактические варианты хода сделать выстрел. У них тот же боезапас, что и у тебя, по результатам твоих запасов от хода ***припасы и заряды***.
Если ты проклят, ваши стрелы или болты наносят +1 урон.

⬡ ВЕРНОСТЬ (ОСОБЫЙ ХОД)

Когда ты вместе со своей бандой приносишь клятву верности персонажу другого игрока или могущественному персонажу Мастера, ты можешь выбрать для своей банды ход ***стальные всадники***, ***стальная стена*** или ***стальной ливень*** или +1 сталь для банды. Ты можешь сделать это только один раз.
Когда ты сохраняешь верность даже, когда за это приходится платить, получи 1 опыт или +1 дух.

Опыт и развитие

Опыт 1 ○ 2 ○ 3 ○ 4 ○ 5 ○ 6 ○ 7 ○

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ○ +1 Холод
- ○ +1 Сталь
- ○ +1 Шарм
- ○ +1 Тень
- ○ +1 Ум
- ○○○ Ход из твоего буклета
- ○○ Ход из другого буклета
- ○ Исцели увечье
- ○ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ○ Смени буклет
- ○ Вернись домой
- ○ Создай второго персонажа
- ○ Возьми особый ход
- ○ Стань магистром
- ○ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Имя ○ *Опыт* Конфликт ○ *Опыт* Помощь

Прочее снаряжение

Имя

Разведчик

Ты разведчик. Так они тебя называют, чтобы не ужасаться тому, кто ты на самом деле. Ты ходишь бесшумно, как дикий кот. Твои одежды черны и полны странных потайных карманов. Ты найдешь дорогу и в дикой глуши и в шумном городе, можешь слиться с толпой чужестранцев или незаметно проникнуть за вражескую линию фронта. Ты – их шпион, их глаза и уши, их террорист и убийца, их клинок, который разит издалека. Разит из тени, внезапно и насмерть.

Внешность

История ○ *Опыт*

История ○ *Опыт*

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум
⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡*Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Получить урон ⬡*Нестабилен*

Увечья ⬡Покалечен (-1 Сталь)

⬡Изуродован (-1 Шарм) ⬡Потрясен (-1 Холод)

⬡Уязвлен (-1 Тень) ⬡Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡ ⬡*Не подготовлен*

⬡*В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Испытать дух ⬡*Проклят*

Получи -1 Дух, когда: ⬡*Дурная слава*

- Провалишь бросок Тени
- Выдашь что-то, расскажешь о себе, проявишь эмоции

Оружие и доспехи

Оружие

_______________ *Урон* ______
Свойства _______________
_______________ *Урон* ______
Свойства _______________
_______________ *Урон* ______
Свойства _______________
_______________ *Урон* ______
Свойства _______________

Доспехи

_______________ *Броня* ______
Свойства _______________
_______________ *Броня* ______
Свойства _______________

Штрафы за доспехи:

Ходы разведчика

◈ РАСКРЫТЬ ИХ ТАЙНЫ ⬡*Опыт*

Когда ты достаточно долго за кем-то шпионишь или наблюдаешь, или общаешься с ними или изучаешь их вещи, используй+тень. Другие игроки или Мастер должны отвечать честно.
На 10+ получи запас 2 и +1 к превосходству. На 7-9 получи запас 1. *Если ты проклят, получи еще 1 запас.*
Трать запас, когда захочешь, чтобы задать вопрос:
- В чем его сила? Кто его лучший союзник?
- В чем его слабость или тайна? Или самое слабое звено?
- Чего он больше всего боится? Что его больше всего волнует?
- Кто или что для него важнее всего?
- Как мне с ним поладить или привлечь его внимание?
- Заплати 1 запас, чтобы твое изучение осталось незамеченым.

При провале ты все равно получаешь запас 1, но Мастер делает свой ход.

⬡ СВЯЗИ НА УЛИЦАХ ⬡*Опыт*

Когда ты используешь свои связи в городе или ином, населенном людьми месте, используй+тень.
На 10+ у них есть то, что тебе нужно, если это логично, и ты можешь это получить, купить или добыть о нем информацию.
На 7-9 у них это есть (или есть информация), но все не так просто, есть условия, и ты теряешь 1 дух.
При провале Мастер делает свой ход и что-то из твоего темного прошлого приходит за тобой; потеряй 1 дух.

⬡ МАСТЕР МАСКИРОВКИ

Когда ты используешь ложь, переодевание или иной обман в разговоре, можешь использовать+тень, а не +шарм при ***манипуляции***; потеряй 1 дух. Для этого тебе придется потрудиться и это может потребовать времени и траты запаса из ***припасов и зарядов***.

⬡ ПРОСТО ТЕНЬ ⬡*Опыт*

Когда ты хочешь исчезнуть, замри, смешайся с толпой или переоденься, чтобы тебя не заметили; используй+тень.
На 10+ ты скрыт и получи запас 3.
На 7-9 получи запас 1.
Когда потратишь весь запас, потеряй 1 дух. *Если ты проклят, ты никогда не оставляешь следов.*
- Пока ты не делаешь ничего лишнего, ты остаешься скрытым.
- Ты незаметно получаешь доступ к местам и ресурсам.
- Ты можешь скрыть союзников, заплатив 1 запас за каждого.
- Когда закончишь, ты не оставляешь видимых следов.

При провале ты все равно получаешь запас 1, но Мастер делает свой ход.

⬡ ТЕНЬ ПРОТИВ ТЬМЫ

Когда ты используешь+тень против чудовищ или для защиты союзников, получи +1 дух.

⬡ СТРЕМИТЕЛЬНЫЕ ОСТРЫЕ КЛИНКИ

Когда ты сражаешься малым оружием, ты можешь ***вступить в бой*** и использовать+холод, а не +сталь, но ты должен сражаться на очень близкой дистанции, в темноте или атаковать внезапно и лишиться этого преимущества после первого броска.

⬡ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ (ОСОБЫЙ ХОД) ⬡*Опыт*

Когда ты хочешь исчезнуть, опиши путь к отступлению или, если ты пленник, опиши план побега, и используй+холод.
На 10+ твой побег успешен, на 7-9 тебе все равно удается уйти, но оставив что-то за спиной или с чем-то на хвосте. При любом успехе получи +1 дух.
При провале тебя застали врасплох на полпути.

Опыт и развитие

Опыт 1 ⬡ 2 ⬡ 3 ⬡ 4 ⬡ 5 ⬡ 6 ⬡ 7 ⬡

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ⬡ +1 Холод
- ⬡ +1 Сталь
- ⬡ +1 Шарм
- ⬡ +1 Тень
- ⬡ +1 Ум
- ⬡⬡⬡ Ход из твоего буклета
- ⬡⬡ Ход из другого буклета
- ⬡ Исцели увечье
- ⬡ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ⬡ Смени буклет
- ⬡ Вернись домой
- ⬡ Создай второго персонажа
- ⬡ Возьми особый ход
- ⬡ Стань магистром
- ⬡ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя

Наемник

Ты наемник. Настоящий солдат удачи. Мастер владения оружием и ношения доспехов. Последний, кто остается в живых на поле боя. В Братство ты вступил недавно, но история твоей жизни, проведенной с оружием в руках, написана на твой шкуре языком шрамов. И эта история многих пугает. Когда ты надеваешь доспехи и берешься за оружие, немногие рискуют вставать у тебя на пути, а те, кто рискнул, грызут землю или захлебнулись в собственной крови. Ты серьезно воспринимаешь свои обязанности: ты назвал цену и цена была уплачена. У тебя нет времени на сожаления и сомнения.

Внешность

История ⬡ *Опыт*

История ⬡ *Опыт*

Прочее снаряжение

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод
- ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡*Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
- ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡*Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
- ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡*Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень
- ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡*Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум
- ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти
- ⬡*Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Получить урон

⬡*Нестабилен*

Увечья

⬡Покалечен (-1 Сталь) ⬡

⬡Изуродован (-1 Шарм)

⬡Потрясен (-1 Холод)

⬡Уязвлен (-1 Тень)

⬡Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3

⬡*Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡

⬡*Не подготовлен*

⬡*В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Испытать дух

⬡*Проклят*

Получи -1 Дух, когда:

⬡*Дурная слава*

- Провалишь любой боевой ход
- Не примешь вызов на бой

Оружие и доспехи

Оружие

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

______________________ *Урон* ______

Свойства ______________________

Доспехи

______________________ *Броня* ______

Свойства ______________________

______________________ *Броня* ______

Свойства ______________________

Штрафы за доспехи:

Ходы наемника

◈ СИЛА И СТИЛЬ

Ты можешь менять стиль боя: если ты хотя бы один раз, ***вступив в бой*** с этим противником, использовал+сталь, в следующий раз можешь использовать+холод. Делай это сколько угодно раз, чередуя +холод и +сталь. Если ты попадаешь, ты наносишь +1 урон. *Если ты проклят, этот +1 урон будет* бб.

⬡ ДАЖЕ СПИТ С МЕЧОМ

Твое оружие – твой самый ценный спутник. Ты всегда держишь руку на рукояти и атака не может застать тебя врасплох. Кроме того, у тебя есть сверхъестественная связь с твоим оружием и, если его у тебя заберут, ты будешь знать, где его найти. Это оружие может быть ценным или необычным.

Имя оружия:

Внешний вид:

⬡ ОЧИЩЕНИЕ КРОВЬЮ ⬡*Опыт*

В очищении убийством – твое спасение. Когда ты убиваешь чудовище или человека (но только ради спасения невинных), ты получаешь +1 дух.

⬡ НЕСГИБАЕМЫЙ

Когда твое здоровье опускается ниже 0 и ты наносишь противнику урон, можешь добавить 1 урон к тому, что наносишь и потерять 1 дух. *Если ты проклят, дополнительный урон становится* бб.

⬡ НЕПОБЕДИМЫЙ ⬡*Опыт*

Когда ты используешь *превосходство* в бою, можешь восстановить 1 здоровье, но потерять 1 дух из-за сверхъестественности этого лечения. Ты можешь сделать это даже если твое *превосходство* низкое и это ухудшает ситуацию, но только ни когда *превосходство* равно 1. Ты можешь сделать это только один раз за бой.

⬡ РИСКНУТЬ ВСЕМ ⬡*Опыт*

Чтобы в бою рискнуть всем ты должен сражаться с достойным соперником или быть в явно тяжелой ситуации. После этого хода ты не можешь отступать; если отступишь, потеряй 1 дух и ты не можешь использовать этот ход, пока каким-то образом не получишь +1 дух.
Когда ты в бою рискуешь всем, прежде чем продолжать, используй+сталь.
На 10+ получи запас 3. На 7-9 получи запас 2. При любом успехе дополнительно получи +1 дух.
Трать запасы во время боя, когда потребуется, чтобы:
- Нанести +1 урон
- Отменить 1 урон, направленный на тебя
- Получить +1 *превосходство*

При провале ты все равно получаешь запас 1, но потеряй 1 дух и Мастер сделает свой ход.

Запас: ⬡⬡⬡

⬡ ВЕРНЫЙ МЕЧ (ОСОБЫЙ ХОД) ⬡*Опыт*

Когда ты приносишь клятву верности делу персонажа другого игрока или важного персонажа Мастера, или клянешься защищать его и оберегать, не требуя платы, если он примет твою службу, немедленно получи 1 опыт, не отмечая его за этот ход. Когда твоя верность подвергается испытанию, отметь 1 опыт за этот ход. Если ты остался верен, несмотря на риск или цену, получи +1 дух. Если ты его подвел или предал, потеряй 1 дух.

Опыт и развитие

Опыт 1 ⬡ 2 ⬡ 3 ⬡ 4 ⬡ 5 ⬡ 6 ⬡ 7 ⬡

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ⬡ +1 Холод
- ⬡ +1 Сталь
- ⬡ +1 Шарм
- ⬡ +1 Тень
- ⬡ +1 Ум
- ⬡⬡⬡ Ход из твоего буклета
- ⬡⬡ Ход из другого буклета
- ⬡ Исцели увечье
- ⬡ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ⬡ Смени буклет
- ⬡ Вернись домой
- ⬡ Создай второго персонажа
- ⬡ Возьми особый ход
- ⬡ Стань магистром
- ⬡ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя

Ветеран

Ты – ветеран. У тебя за плечами целая жизнь: уклонение от клинков, парирование ударов и контратаки. За плечами трупы друзей и врагов, но только не твой, твоего трупа там нет. Ты крепче, быстрее и смертоноснее большинства других наемников. Твоя репутация заслужена. Другие могут уметь обращаться с животными и бандами, с дворянами и ворами, с лекарством и колдовством и прочей херней. Но ты знаешь, что в конечном итоге значение имеет лишь острый клинок и твердая рука, что его держит. Да, в конечном итоге все сводится к тому, чтобы убить или быть убитым. Ты не удивишься, если даже в самом конце, после смерти, ты останешься стоять, сжимая меч.

Внешность

История ⬡ *Опыт*

История ⬡ *Опыт*

Прочее снаряжение

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод — ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти; ⬡*Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь — ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти; ⬡*Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм — ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти; ⬡*Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень — ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти; ⬡*Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум — ⬡*Опыт* Противостоять опасности/Смерти; ⬡*Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Получить урон ⬡*Нестабилен*

Увечья

⬡Покалечен (-1 Сталь) ⬡

⬡Изуродован (-1 Шарм) ⬡Потрясен (-1 Холод)

⬡Уязвлен (-1 Тень) ⬡Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3

⬡*Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡ ⬡*Не подготовлен*

⬡*В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡*Опыт* Испытать дух ⬡*Проклят*

⬡*Дурная слава*

Получи -1 Дух, когда:

- Провалишь любой боевой ход
- Бросишь спутника в беде

Оружие и доспехи

Оружие

______ *Урон* ______

Свойства ______

______ *Урон* ______

Свойства ______

______ *Урон* ______

Свойства ______

______ *Урон* ______

Свойства ______

Доспехи

______ *Броня* ______

Свойства ______

______ *Броня* ______

Свойства ______

Штрафы за доспехи:

Ходы ветерана

◆ БЕЗЖАЛОСТНЫЙ

Когда ты наносишь урон в ближнем бою, ты можешь решить нанести +1 урон. Потеряй 1 дух, если бой идет против людей, даже злых, получи +1 дух, если бой идет против чудовищ.
Если ты проклят, ты можешь сделать этот +1 бб.

⬡ ЖАЖДА КРОВИ

Твои инстинкты позволяют тебе сделать наилучший выбор в бою: для хода ***внимательность*** в бою используй+сталь, а не +ум.
Если ты проклят, ты можешь задать на один вопрос больше.

⬡ ПОКРЕПЧЕ ВАС ВСЕХ ⬡*Опыт*

Ты отправляешься от ран с безумной, почти сверхъестественной скоростью. Когда ты лечишься с помощью отдыха, целительства или колдовства, можешь восстановить на 1 здоровье больше и потерять 1 дух.

⬡ ЖУТКИЙ

Когда ты добиваешься своего с помощью страха или жестокости, можешь использовать+сталь для ***манипуляции*** или *внимательности* против человека и потерять 1 дух.
Когда ты делаешь бросок хода, на 10+ он боится тебя и тебе достаточно угроз.
На 7-9 тебе придется нанести часть своего урона или выполнить угрозу, чтобы получить запас от хода. Если ты не выполняешь угрозу, ты теряешь запас и не можешь снова ему угрожать пока каким-то образом снова не докажешь, что твоим словам стоит верить.

⬡ ПОСЛЕДНИЙ БОЙ ⬡*Опыт*

Когда ты сражаешься с малой бандой (не больше) или большим чудовищем, ты и сам сражаешься как чудовище и считаешься равным им, пока не отступаешь. Используй+сталь для боя и получи +1 Дух.
На 10+ получи и то и другое, а на 7-9 выбери одно:
• Ты считаешься равным им и не получаешь штрафов за размер.
• Тебе не требуется бросок ***противостояния смерти***, это просто обычный бой.

⬡ УДАЧА В БОЮ ⬡*Опыт*

Когда ты используешь свое *превосходство* в бою, сбрось его до 2, а не до 1. *Если ты проклят, то до 3.*

⬡ ДОЛГИЙ ПУТЬ ДОМОЙ

Когда ты решаешь вернуться домой, объяви о своем решении в игре. Не отмечай вариант развития *вернись домой*, а вместо него возьми вот этот ход.
Мастер будет создавать препятствия у тебя на пути и должен отметить еще минимум два варианта развития, прежде чем сможешь взять настоящий ход Возвращение домой.
Отмечай их здесь: ⬡ ⬡
Когда ты позволяешь кому-то или чему-то помешать твоему возвращению домой (проблеме, мести, кому-то, кто тебе не безразличен и т.д.) используй+дух.
На 10+ получи запас 3, на 7-9 запас 2.
Трать запасы, когда нужно, чтобы:
• Получить +1 дух, укрепляя решимость вернуться домой, когда эта проблема будет решена.
• Исцелить +1 здоровье, кроме ситуаций, когда ты *нестабилен*.
• Попроси помощи у старого друга, получая +1 снаряжение
• Получи +1 *превосходству*, когда вступаешь в бой.
• Получив последнюю смертельную рану, продолжать сражаться еще в течении минимум 2-3 бросков твоих кубиков, прежде чем упокоиться навсегда.
При провале получи -1 дух и почувствуй, как ускользает надежда когда-нибудь вернуться домой.

Опыт и развитие

Опыт 1 ⬡ 2 ⬡ 3 ⬡ 4 ⬡ 5 ⬡ 6 ⬡ 7 ⬡

Развитие *Каждый вариант берется только один раз.*

- ⬡ +1 Холод
- ⬡ +1 Сталь
- ⬡ +1 Шарм
- ⬡ +1 Тень
- ⬡ +1 Ум
- ⬡⬡⬡ Ход из твоего буклета
- ⬡⬡ Ход из другого буклета
- ⬡ Исцели увечье
- ⬡ Расплатись с долгами

Особые варианты развития *Ты можешь брать их после того, как взял минимум 5 из списка выше.*

- ⬡ Смени буклет
- ⬡ Вернись домой
- ⬡ Создай второго персонажа
- ⬡ Возьми особый ход
- ⬡ Стань магистром
- ⬡ Вступи в борьбу за звание цезаря

Братья по оружию

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя ⬡ *Опыт* Конфликт ⬡ *Опыт* Помощь

Имя

Колдун

Ты – колдун. Тот, кто говорит с демонами, кто способен заглянуть в их мир, зачерпнуть их силу и подчинить их своей воле. Ты хорошо знаешь в чем сила меча и прочность щита: они – в людях, в руках которых находятся. Но с колдовством, со своими темными силами, ты можешь быть сильнее самых могучих воинов, потому что твоя сила исходит от высшего источника. От того, что питает демонов и ангелов, богов и дьяволов. Сила притягивает тебя, а ты притягиваешь силу, но не стоит забывать об осторожности: твои книги описывают могущественные заклинания и ужасающие истории колдунов, которые лишились души, когда безрассудно или от жадности обратились к силам, что оказались им не по зубам.

Внешность

История ⬡ *Опыт*

История ⬡ *Опыт*

Прочее снаряжение

Записи

Характеристики

Отмечай доступный запас в ⬡ и стирай при использовании.

Холод
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Сделать выстрел/Защищать

Сталь
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Вступить в бой/Защищать

Шарм
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Манипулировать: ⬡⬡⬡

Тень
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Лгать и обманывать: ⬡⬡⬡

Ум
⬡ *Опыт* Противостоять опасности/Смерти
⬡ *Опыт* Внимательность: ⬡⬡⬡

Счетчики

Здоровье +4⬡ +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Получить урон ⬡ *Нестабилен*

Увечья

⬡ Покалечен (-1 Сталь) ⬡

⬡ Изуродован (-1 Шарм) ⬡ Потрясен (-1 Холод)

⬡ Уязвлен (-1 Тень) ⬡ Сломлен (-1 Ум)

Снаряжение +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3

⬡ *Опыт* Припасы и заряды ⬡⬡⬡ ⬡ *Не подготовлен*

⬡ *В долгах*

Дух +3⬡ +2⬡ +1⬡ 0 ⬡ -1⬡ -2⬡ -3⬡

⬡ *Опыт* Испытать дух ⬡ *Проклят*

⬡ *Дурная слава*

Получи -1 Дух, когда:

- Провалишь бросок Ума
- Покажешь колдовство кому-то, кроме членов Железного кулака, демонов или колдунов

Оружие и доспехи

Оружие

________ *Урон* ____

Свойства ________

________ *Урон* ____

Свойства ________

________ *Урон* ____

Свойства ________

________ *Урон* ____

Свойства ________

Доспехи

________ *Броня* ____

Свойства ________

________ *Броня* ____

Свойства ________

Штрафы за доспехи:

Ходы колдуна

СВЯЗЬ СО ЗВЕЗДАМИ

Ты связан с магической силой и властью звезд. В начале каждой встречи или когда в игре пройдет один день, ты должен использовать+ум.
На 10+ получи запас 3 и +1 дух, потому что звезды тебе благоволят. на 7-9 получи запас 2.
При провале ты все равно получает запас 1, но звезды противоборствуют тебе; Мастер сделает против тебя жесткий ход сейчас или потом. *Если ты проклят, при провале получи запас 2.*
Трать свой запас, чтобы творить заклинания силой солнца, луны и звезд.

Запас: ⬡⬡⬡

ЗАКЛИНАНИЯ И РИТУАЛЫ

У тебя есть книга заклинаний, ритуалы и тайные знания (см. следующие страницы). В начале ты знаешь всего пять заклинаний, но впоследствие узнаешь новые.
Каждое заклинание и ритуал требует для сотворения описанного ниже броска и дает опыт (отмечается за соответствующее заклинание).

Сотворение заклинания занимает немного времени, примерно пару минут. При сотворении используй+ум.
На 10+ заплати 1; на 7-9 заплати 2 *или все равно 1, если ты проклят.*
Ты можешь заплатить еще 1, чтобы сотворение осталось незаметным для всех, кроме другого колдуна. Плати:
• Благоприятным расположением звезд: 1 запас от ***связи со звездами.***
• Прямой связью с демонами: -1 дух.
• Чтением вслух и уничтожением страницы книги заклинаний, свитка или ингредиента: 1 запас от ***припасов и зарядов.***
• Нанесенной самому себе раной: 1 урон бб.
• Добровольной жертвой крови: 2 урона бб.
• Принудительной жертвой крови и ужаса: 1 урон бб.
• Сотворением в перерыве между встречами или когда спешить некуда.
При провале ты все равно платишь 2, но заклинание не срабатывает или срабатывает неправильно; Мастер делает свой ход.
Если ты отказываешься платить, ты получаешь 1 урон бб и теряешь 1 дух в качестве вынужденной платы.

Чтобы совершить ритуал тебе потребуется несколько часов для его подготовки и проведения. Когда его совершаешь, используй+ум.
На 10+ заплати 2; на 7-9 заплати 3 *или все равно 2, если ты проклят.* Ты не можешь сделать ритуал незаметным для тех, кто его наблюдает. Однако его можно попытаться замаскировать. Объясни как ты это делаешь. Возможно придется сделать ход социального общения.
Выбери цену, которую платишь из списка для заклинания выше. Еще у тебя есть вот такие варианты:
• Провести ритуал в месте силы, например в священном месте, месте концентрации магической энергии или месте, которое ты должным образом подготовил.
• Принести серьезную материальную жертву, например, человеческую жизнь, одно очень ценное животное, несколько других животных, драгоценные вещи или золото.
При провале ты все равно платишь 3, но ритуал не срабатывает или срабатывает неправильно; Мастер делает свой ход.
Если ты отказываешься платить, ты получаешь 1 урон бб и теряешь 1 дух плюс еще что-то на усмотрение Мастера (в том числе еще 1 урон бб или еще -1 дух).

Доступ к дополнительным спискам заклинаний дают ходы ниже. Чтобы их взять нужен ход ***заклинания и ритуалы.***

⬡ СПЛЕТЕНИЕ ДУШ
⬡ ТЕМНЫЕ ИСКУССТВА
⬡ МАГИЯ СТИХИЙ
⬡ АЛХИМИЯ
⬡ ДЕМОНОЛОГИЯ
⬡ МАСТЕРСТВО МАГИИ (Особый ход)

Колдовство

Заклинания и ритуалы это основные ходы, доступные колдуну:
- **ВНИМАНИЕ: Когда заклинание или ритуал творятся в помощь другому персонажу, он теряет 1 дух.**
- Если заклинание или ритуал требуют другого броска или другого хода, ты должен сделать бросок отдельно и можешь отметить опыт.
- Заклинание или ритуал действуют до следующего заката или рассвета, если не указано иного, а затем рассеиваются.
- Колдун может подготовить одно заклинание или ритуал заранее и удерживать его, чтобы сотворить мгновенно. Скажи что именно подготовлено и делай бросок (и плати цену) только когда его высвобождаешь.
- Колдовство это удел умных. Если найдешь "дырки" в системе или хитрые способы объединения заклинаний или захочешь импровизировать и обходить правила – вперед. Ну разве что получится настолько мощно, что станет скучно.

Колдовство – штука сложная, мгновенных заклинаний и огненных шаров здесь не бывает. Каждое заклинание представляет собой очень четкую схему, своего рода научный процесс. Ниже даны некоторые советы.
Существует два источника силы: один это небеса, сила Солнца, Луны и Звезд, а второй – преисподняя, место, откуда приходят демоны, дьяволы и чудовища. Большинство считает, что ад находится под землей – так что эта магическая энергия поднимается от земли, а та, что от звезд – спускается.
Но в конечном итоге они одинаковые. За пределами нашего мира есть иной, магический, населенный сверхъестественными сущностями, которые в обмен на что-то дают колдунам силу. Бесплатной сила не бывает.
Сильное влияние на колдовство оказывает астрология: Солнце, Луна и Звезды в небесах это врата эфирных энергий, нисходящих на землю и в аду им соответствуют сферы могущества.
Колдуном становится тот, кто видит эти линий силы, сверху и снизу, и может черпать в них энергию для своих нужд, а иногда и подчинять их своей воле.
Очень редкие позитивные влияния могут усилить заклинание стократно. Негативные способны практически лишить колдуна силы.
У ритуалов есть основополагающие компоненты, и четко произносимые или искусно написанные слова просто необходимы.
Считай слова иглой, с помощью которой колдуны вплетают нити магической энергии в ткань реальности. Воспринимай ритуал, как схему, узор, которому следует эта игла, создавая желаемый рисунок на ткани реальности.
Долгое песнопение мощнее краткой формулы; свиток тщательно и аккуратно исписанный золотыми чернилами превосходит знаки, нацарапанные на песке. Когда в ритуале участвует много людей, его мощь усиливается. Участниками могут быть другие колдуны (которых обычно немного) или большая группа обычных людей, которые сосредотачивают свою волю, надежды или религиозную веру на заклинании. Они не знают, как это делается и им требуется руководство хотя бы одного колдуна.
Материалы это еще один ключевой компонент любого колдовства; это плата иному миру и в процессе, независимо от успеха или неудачи заклинания, они всегда уничтожаются или становятся бесполезны.
Иногда с иным миром можно расплатиться заранее: зарядить предмет и потом использовать его в ритуале (например, можно зарядить маленький уголек силой горевшего всю ночь костра).
Количество используемых предметов, их сила и чистота, напрямую влияют на масштаб и мощность заклинания.
Дисциплина и сосредоточенность важнее чистой воли и эмоций. Последнее для большинства колдунов является скорее помехой. Заклинание подобно сложнейшей паутине из нитей магической энергии, которую колдун вплетает в ткань реальности.
Чтобы изучить заклинание и верно использовать слова требуется дисциплина и сосредоточенность. Таким образом, сила иного мира вливается в мирские материалы, используемые колдуном, и должным образом направляется, принося желаемый эффект.

Книга заклинаний

В начале игры выбери пять заклинаний. Добавь еще одно, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.
Обрати внимание, что когда ты выбираешь развитие, ты можешь добавить заклинание в каждый список заклинаний, к которому открыл доступ. Если у тебя открыто три списка, одно развитие дает тебе три новых заклинания, каждое в своем списке.

ЗАКЛИНАНИЕ СВЕТА — *Опыт*

Заставь предмет светиться как факел и выбери цвет свечения. Предметом может быть твоя собственная рука. Он не испускает тепла; ты можешь ослабить свет, но если ты его потушишь, заклинание рассеется. Если свет действует, ты можешь заставить его ярко вспыхнуть, чтобы на мгновение сбить с толку противника, но это рассеивает заклинание.

ЗАКЛИНАНИЕ ФОКУСОВ — *Опыт*

Ты можешь показывать простые фокусы: что-то очистить, передвинуть небольшой предмет, не касаясь его, зажечь небольшой огонек, создать простую иллюзию, пропасть из виду на пару секунд, что-то спрятать, увидеть нечто спрятанное. На короткое время можно объединить несколько фокусов разной природы или использовать один более длительное время. Затем заклинание развеивается.

ЗАКЛИНАНИЕ ОБНАРУЖЕНИЯ МАГИИ — *Опыт*

Ты можешь анализировать место, человека или предмет и получить информацию о его магической силе, использованных здесь заклинаниях и т.д. Либо ты можешь «повесить» заклинание вокруг себя и узнать, если неподалеку используется магия.

ЗАКЛИНАНИЕ РАССЕИВАНИЯ МАГИИ — *Опыт*

Ты можешь рассеять заклинание, сотворенное кем-то другим и отменить его воздействие. Ритуал рассеять невозможно.

ЗАКЛИНАНИЕ ОСТРЫХ ЧУВСТВ — *Опыт*

На какое-то время улучши одно из своих или чужих чувств. Это влияет на игровое повествование и дает цели один дополнительный вопрос для хода ***внимательность*** (как для ситуации, так и для человека) и +1 к *превосходству* при одном использовании этих ходов.

ЗАКЛИНАНИЕ ОЧАРОВАНИЯ — *Опыт*

Одна цель заклинания начинает очень хорошо относиться к тебе или к тому, кого назовешь.

ЗАКЛИНАНИЕ УДАЧИ — *Опыт*

Одна цель заклинания получает +1 *превосходству* и один раз может использовать *превосходство*, не сбрасывая его на 1.

ЗАКЛИНАНИЕ СООБЩЕНИЯ — *Опыт*

Одна цель заклинания получает от тебя сверхъестественное мысленное сообщение и, прежде чем заклинание рассеется, может прошептать краткий ответ.

ЗАКЛИНАНИЕ ОБЕРЕГА — *Опыт*

Помести магическую руну на цель, человека или предмет, и опиши условия срабатывания оберега. Когда это условие выполняется, оберег сообщает тебе об этом и цель получает +1 к *превосходству* (если возможно) к реакции на событие. Также можно создать довольно широкий круг защиты, но +1 к *превосходству* получит только одна цель.

ЗАКЛИНАНИЕ РУК ЦЕЛИТЕЛЯ — *Опыт*

Аналогично ходу цирюльника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.

ЗАКЛИНАНИЕ АПТЕКАРЯ — *Опыт*

Аналогично ходу цирюльника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.

ЗАКЛИНАНИЕ ВЫСЛЕЖИВАНИЯ — *Опыт*

Аналогично ходу охотника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.

⬡ Сплетатель душ

Когда открываешь доступ к списку Сплетателя душ, выбери пять вариантов ниже. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.
Каждый вариант ***шепота души*** необходимо брать отдельно, как отдельное заклинание.

⬡ РИТУАЛ СПЛЕТЕНИЯ ДУШ ⬡*Опыт*

Когда ты хочешь сплести с кем-то душу, вы должны обменяться кровью: достаточно пары капель. Например, кровь можно выпить или соединить ритуально нанесенные раны. Ты можешь насильно сплести чью-то душу так, что он не будет об этом знать, если подготовишься заранее и найдешь способ обменяться кровью или заставить его выпить твоей и добыть пару капель его крови.
Сплетение душ сохраняется, пока его не прервет колдун или до конца всего приключения (миссии, фронта; не просто одной встречи).
Если ты лично наносишь оружием или заклинанием урон цели, с которой сплетен, сплетение разрывается и ритуал рассеивается. Однако, твои союзники могут вредить цели, не разрушая сплетения.
Пока сплетение действует, ты всегда знаешь примерное местоположение цели. Одновременно можно быть сплетенным только с одним человеком.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ ШЕПОТА ДУШ ⬡*Опыт*

Ты можешь коснуться сплетенной с тобой души. Это можно делать и на расстоянии, но в пределах разумного - если цель в одном с тобой городе или совсем рядом с ним.
Ты можешь использовать это заклинание, чтобы сделать что-то из нижеследующего, если уже открыл этот вариант (для нескольких эффектов сотвори несколько заклинаний). Если твой выбор требует хода или заклинания, сделай бросок отдельно, используя свою характеристику и, если возможно, отметь опыт.

В его пользу:
⬡ Ты можешь использовать за него ***внимательность*** и он будет знать ответы или пострадает от последствий твоей неудачи
⬡ Ты можешь использовать за него ход общения и он будет знать ответы или пострадает от последствий твоей неудачи
⬡ Пошли ему сладкий или укрепляющий сон или видения: дай ему +1 дух и на тебя падет тень – потеряй 1 дух.
⬡ Открой канал магического общения с твоей целью через эфир.

Против него:
⬡ Ты можешь использовать ***внимательность*** так, будто ты там же где он, но чтобы узнать о его уязвимости.
⬡ Ты можешь использовать против него ход общения, чтобы собрать о нем информацию.
⬡ Пошли ему кошмары или темный сон или видения: отними у него 1 дух и сам потеряй 1 дух.

⬡ РИТУАЛ ШЕПОТА ДУШ ⬡*Опыт*

Ты можешь коснуться сплетенной с тобой души. С помощью этого ритуала можно использовать любые варианты заклинания, приведенного выше, на любом расстоянии.
Также можно открыть следующие дополнительные варианты:
⬡ Открыть канал для сотворения полезного для цели заклинания или ритуала: делай это как обычно (бросок и опыт) и эффект действует так, будто ты рядом.
⬡ Открыть канал для сотворения вредного для цели заклинания или ритуала: делай это как обычно (бросок и опыт) и эффект действует так, будто ты рядом.

⬡ КУКЛОВОД ДУШ ⬡*Опыт*

Ты можешь одновременно сплести душу с еще одним человеком. Можешь выбирать этот вариант несколько раз с каждым развитием, чтобы каждый раз выбирать дополнительное количество душ:
⬡ 2 (обычно); ⬡ 4; ⬡ 8; ⬡ 16; ⬡ 32; ну ты понял?

⬡ Темные искусства

Когда ты становишь магистром темных искусств, выбери пять вариантов ниже. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.
Все заклинания из категории темных искусств требуют, чтобы колдун видел цель. Таким образом, обычно крайне важно творить их незаметно.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ РАССЕИВАНИЯ СВЕТА ⬡*Опыт*

Погрузи помещение или место в темноту, погасив все факелы, огни, свечи и т.д. Если имеются окна или иные источники света, они закрываются или выглядят закрытыми. Заклинание срабатывает всегда, даже под открытым небом, в том числе на рассвете и закате, но не на ярком дневном свете.
В этой темноте ты так же слеп, как и другие, но поскольку заклинание творишь ты, у тебя есть возможность использовать вызванную им растерянность, чтобы сделать ход в пределах разумного так, будто результат твоего броска 10+ (например, кого-то атаковать) или успешно сбежать, что-то украсть и т.д.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ ПРОКЛЯТЬЯ ⬡*Опыт*

Когда персонаж проклят, кубик его превосходства сбрасывается до 1 безо всякой пользы. Если ты проклинаешь персонажа Мастера, проклятье срабатывает, когда скажешь и тот, кто действует против этого персонажа может считать, что его *превосходство* равно 6, использовать его и сбросить до 1.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ НЕНАВИСТИ ⬡*Опыт*

Цель заклинания начинает крайне неприязненно относиться к тебе или к тому, кому скажешь. Отношение может быть чем угодно от неприятия до подозрения, от презрения до ненависти. Если целью становится персонаж игрока, каждый раз, когда он действует соответствующим образом, он получает 1 опыт.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ ОТРАВЛЕНИЯ ДУШИ ⬡*Опыт*

Ты можешь вызвать в одной цели сильные негативные эмоции, например страх, отчаяние, бессмысленную ярость и т.д. Затем ты можешь воспользоваться этими чувствами, например, использовать+Ум против цели для хода общения. Если целью становится персонаж игрока, каждый раз, когда он действует соответствующим образом, он получает 1 опыт.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ ИСТОЩЕНИЯ ДУШИ ⬡*Опыт*

Ты можешь поменяться значениями превосходства с целью сразу после применения заклинания или в любое время после этого, если ты находишься рядом.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ ИЗУЧЕНИЯ ДУШИ ⬡*Опыт*

Цель заклинания должна ответить на один твой вопрос от хода ***внимательность*** для человека, как если бы ты получил результат 10+. Говорить с целью не обязательно, но ты должен ее видеть.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ УЯЗВИМОСТИ ⬡*Опыт*

Цель заклинания получает -1 к броне, до минимума 0. Действует до конца боя или в следующем бою, если сотворено во время передышки.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ РАСТЕРЯННОСТИ ⬡*Опыт*

У цели возникают серьезные проблемы с одним из чувств, вплоть до полной его потери примерно на час. Например, могут быть затронуты слух или зрение. Если это имеет значение в игровом мире (например, зрение в бою), противники цели получают +1 к *превосходству*, действуя против нее, за каждый тип действия. Если чувство полностью потеряно (скажем, цель ослепла), некоторые действия (например, ответные атаки в бою) становятся недоступны.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ ПРИКОСНОВЕНИЯ ТЬМЫ ⬡*Опыт*

Ты можешь выбрать целью кого угодно и нанести 1 урон бб, потеряв за это 1 дух. Если результат броска 10+, можешь потерять еще 1 дух и нанести еще 1 урон бб.

⬡ ЗАКЛИНАНИЕ ОТРАВИТЕЛЯ ⬡*Опыт*

Аналогично ходу цирюльника, можно взять только если в группе нет такого персонажа.

Магия стихий

Когда открываешь доступ к списку Магии стихий, выбери пять вариантов ниже. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

ЗАКЛИНАНИЕ ПЛАМЕНИ — *Опыт*

Зажги любой, даже негорючий предмет. Например, клинок оружия. Такой клинок наносит +1 урон, но он по-настоящему горит: это очень заметно и прикрыть его не получится. С другой стороны, пламя не вредит предмету, если он не горючий. Горючий предмет горит ярче и быстрее, пока не сгорит совсем.

ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ ОГНЕМ — *Опыт*

Дает тебе полный контроль над существующим огнем, даже большим (например, горящим домом). Ты можешь сильно ускорить горение, распространить его, размахивать им как оружием, управлять им или погасить. Ты можешь использовать его как оружие, если он достаточно велик (например, костер или очаг, но не факел), начиная с 2 урона бб на расстоянии броска.

ЗАКЛИНАНИЕ ВЕТРА — *Опыт*

Создает сильный сверхъестественный ветер, который исходит от тебя. Ветер достаточно силен, чтобы помешать или сдержать сильного человека на пару секунд, достаточных, чтобы к примеру, подготовить атаку или убежать.

ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ ВЕТРОМ — *Опыт*

Дает тебе полный контроль на ветрами, дующими вокруг тебя. Ты можешь их усилить до уровня, способного на какое-то время сдерживать группу людей или успокоить бурю, облегчив погодные условия для своей команды. Однако, с их помощью нельзя серьезно поменять погоду в большом регионе или летать или делать что-то подобное.

ЗАКЛИНАНИЕ КАМНЯ — *Опыт*

Создает мощную магическую каменную защиту средних размеров, которая может принять любую форму (например, щит, стену, препятствие в дверном проеме). При использовании для защиты дает +1 брони персонажу или малой банде, укрывающейся за ней. Защиту невозможно двигать: она такая же тяжелая, как настоящий камень.

ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ КАМНЕМ — *Опыт*

Дает тебе полный контроль над существующим куском земли, камня, металла или иного твердого неживого материала. Ты можешь менять его форму, сделать из него стену или небольшой примитивный мост, разбить на части, заставить рассыпаться, укрепить вплоть до того, что он даст +2 брони средней банде и т.д.

ЗАКЛИНАНИЕ ВОДЫ — *Опыт*

Создает небольшое количество воды, извлекая жидкость из воздуха, растений и естественных материалов. Этого количества достаточно, чтобы в случае необходимости, обеспечить дневную потребность малой банды в питьевой воде. Но если делать это дольше, чем несколько дней, люди начнут болеть.

ЗАКЛИНАНИЕ УПРАВЛЕНИЯ ВОДОЙ — *Опыт*

Дает тебе полный контроль над имеющимся объемом воды из моря, реки или озера. Ты можешь не дать человеку утонуть или утянуть под воду (5 урона бб) или замедлить кого-то, ударив волной.

РИТУАЛЫ СТИХИЙ — *Опыт*

Сотвори любое из вышеописанных заклинаний в виде ритуала, чтобы увеличить его силу, дальность или продолжительность. Например, разожги достаточно большой огонь, чтобы сжечь дом, управляй очень большим пожаром или погаси его, несколько дней контролируй ветры и погоду, разрушь часть городской стены и т.д.

Алхимия

Когда ты открываешь доступ к Алхимии, выбери пять вариантов ниже. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.
Все алхимические ритуалы действуют до конца приключения или миссии, если не указано обратного.

МЕСТО СИЛЫ — *Опыт*

С помощью этого ритуала и с достаточной подготовкой, колдун может превратить определенное место в свое собственное место силы для усиления других ритуалов. После преобразования место приобретает явные связи с магией и его невозможно замаскировать под что-то иное. Этот ритуал всегда требует 1 дополнительного запаса от хода ***припасы и заряды***.

МЕСТО ВОЗВРАЩЕНИЯ — *Опыт*

С помощью этого ритуала и ***места силы***, колдун может создать связь с самим местом. Затем, когда захочет, он может использовать ***заклинание возвращения***, чтобы вернуться в это место. Будучи связанным с местом, колдун, независимо от расстояния, смутно осознает возможные опасности и необычные ситуации в этом месте. Однако, подробности ему неизвестны.

ЗАКЛИНАНИЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ — *Опыт*

Когда колдун творит это заклинание, он мгновенно телепортируется в ***место возвращения***. Колдун может телепортировать других добровольцев с их животными: за каждую цель (человека или животное) необходимо заплатить потерей еще 1 духа и получением 1 урона бб вдобавок к обычной цене заклинания. Колдун сам решает как распределить плату за заклинание. Одну (и только одну) цель можно переместить против ее воли, заплатив потерей 1 духа и нанесением колдуну 1 урона бб.

ВМЕСТИЛИЩЕ СИЛЫ — *Опыт*

С помощью этого ритуала и подходящего предмета (книги, свитка, кольца, жезла и т.д.) колдун может запасать силу звезд. В начале каждой встречи сделай ход ***связь со звездами*** и предмет разделяет результат с колдуном, давая дополнительный запас: 3 на 10+, 2 на 7-9 или 1 при провале, который можно потратить на магию.
Все остальные эффекты к предмету не применимы. Когда у предмета не остается запаса, он уничтожается. Оставшийся запас не переносится на следующую встречу.

Запас: ◯◯◯

РИТУАЛ ЗАЩИТЫ — *Опыт*

Целью этого ритуала должно быть что-то, что носят в качестве одежды или доспехов. После зачарования этим ритуалом, предмет дает +1 брони, вдобавок ко всей остальной защите. Если надето несколько зачарованных предметов, учитывается только +1.
Либо предмет может обладать силой отменить весь урон от одного попадания, но только один раз или один раз обратить весь полученный в этом раунде урон в такое же увеличение *превосходства*.

ЗАЧАРОВАННОЕ ОРУЖИЕ — *Опыт*

Оружие, ставшее целью этого ритуала, после зачарования наносит +1 урон. Как вариант, оружие может вместо этого давать тому, кто им сражается, +1 *превосходство* каждый раз, когда он вступает с ним в бой. Либо оружие может получить благословение, позволяющее причинять вред чудовищам и существам, неуязвимым для обычного оружия. Еще одной альтернативой может стать повышенная точность: 1 урон из общего, наносимого оружием урона, становится бб. Если оружие дальнобойное, вариантом зачарования может стать увеличение дальности.

ВМЕСТИЛИЩЕ МАГИИ — *Опыт*

После воздействия этого ритуала, зачарованный предмет будет содержать в себе одно заклинание, известное колдуну, творящему ритуал, или другому колдуну, который принимает в нем участие.
Любой, кто держит предмет в руках, может мгновенно и однократно использовать это заклинание, заплатив понижением духа на 1.

⎔ Демонология

Когда открываешь доступ к списку Демонологии, выбери пять вариантов ниже. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.
Каждый вариант ***заклинаний повеления*** необходимо брать отдельно, как отдельное заклинание.
Все демоны бестелесны и невидимы после призыва. Чтобы сделать их осязаемыми, нужны особые повеления. Все призванные демоны не могут причинить вред колдуну, пока находятся под его заклинаниями, а также не могут лгать, отказаться отвечать и т.д.

⎔ РИТУАЛ УЛОВЛЕНИЯ ДУШ ⎔*Опыт*

Ты можешь извлечь душу из свежего трупа персонажа игрока или Мастера. Потеряй 1 дух или плати на одну цену больше за каждый рассвет, прошедший с момента смерти. Душа привязывается как низший демон к предмету или оружию; демон бессмертен, пока существует предмет. Демон это персонаж, управляемый его изначальным игроком (Мастером в случае персонажа Мастером). Ты можешь взаимодействовать с ним также как с любым другим низшим демоном, но его надо призывать после уловления души.

⎔ РИТУАЛ НИЗШЕГО ПРИЗЫВА ⎔*Опыт*

Ты можешь вызвать низшего демона и управлять им. Когда ты его контролируешь, ты всегда можешь мысленно с ним общаться и использовать ***низшее заклинание повеления***, чтобы командовать им. Ты можешь потерять еще 1 дух или заплатить более высокую цену за ритуал, за каждый день, на который хочешь продлить время действия ритуала. Если демон уже присутствует в сюжете, ты можешь управлять им, если знаешь его имя.

⎔ РИТУАЛ ВЫСШЕГО ПРИЗЫВА ⎔*Опыт*

Ты можешь вызвать высшего демона и управлять им. Работает также, как с низшими демонами, но действует и на более могущественных. Вызов и управление высшими демонами всегда стоит на 1 дух больше, чем с низшими. Ты все также можешь потерять еще 1 дух или заплатить более высокую цену за ритуал, если хочешь, чтобы призыв действовал более одного дня.

⎔ НИЗШЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПОВЕЛЕНИЯ ⎔*Опыт*

Ты можешь отдать один приказ низшему демону под твоим контролем. Ты можешь отдавать эти приказы и высшим демонам. Используй это заклинание, чтобы отдать один приказ:
⎔ Мгновенно перенеси демона куда угодно, чтобы шпионить для тебя: ты можешь использовать+ум для ***внимательности*** или хода общения, что позволит тебе задавать вопросы так, будто ты сам находишься там.
⎔ Отправить с демоном небольшой предмет (например записку или небольшое оружие), которое становится нематериальным и переправляется немедленно.
⎔ Отправить демона и использовать его как канал для атаки: используй любое нужное заклинание так, будто находишься там.
⎔ На какое-то время сделать демона видимым и осязаемым (урон 3, броня 3), чтобы он сражался за тебя и служил до следующего восхода.
⎔ Усилить его, сделав высшим на время всего приключения: тебе потребуется ***заклинание высшего призыва***, чтобы снова его призвать.
⎔ Изгнать его на очень долгое время (Лет 77, скажем?)
В случае любой неудачи ты можешь подставить демона под удар и развеять (а потом, возможно, призвать вновь).

⎔ ВЫСШЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ ПОВЕЛЕНИЯ ⎔*Опыт*

Ты можешь отдать приказ высшему демону под твоим контролем. Ты не можешь отдавать такие приказы низшим демонам. Используй заклинание, чтобы отдать один приказ (сотвори его еще раз для нового приказа):
⎔ На какое-то время сделать демона видимым и осязаемым (урон 4, броня 3), чтобы он сражался за тебя и служил до следующего восхода.
⎔ Сделать демона сильнее (потеряй 1 дух или заплати еще одну цену за каждый +1 урон, +1 брони или +1 игнорируемую рану до максимума 3).
⎔ Сделать его слабее, чтобы он стал низшим демоном и мог быть изгнан.

⎔ Мастерство магии

Когда ты становишь мастером магии, выбери пять вариантов ниже. Добавь еще один, когда выбираешь развитие за опыт и у тебя есть время на обучение.

⎔ РИТУАЛ РАССЕИВАНИЯ ⎔*Опыт*

Погрузи помещение или место Ты можешь рассеять эффекты ритуала и не дать его эффектам развиваться или полностью их отменить. Если эффекты ритуала уже действуют, ты должен рассеять их дважды: один раз, чтобы остановить и один - чтобы обратить.

⎔ РИТУАЛ УДЕРЖАНИЯ МАГИИ ⎔*Опыт*

Ты можешь удерживать в готовности к мгновенному сотворению больше одного заклинания или ритуала за раз. Первое из этих заклинаний или ритуалов входит в цену ритуала. За каждое последующее заплати еще 1 вариант из списка платы, но не повторяя варианты. Оплачивай заклинание(я) ритуал(ы), которые ты запомнил, только в момент сотворения.

⎔ РИТУАЛ РУНИЧЕСКОГО ПОСЛАНИЯ ⎔*Опыт*

На выбранной тобой поверхности появляется руна. Руна остается, пока кто-то ее не прочитает. Когда это происходит, он получает послание твоего разума и может отправить краткий ответ прежде чем руна исчезнет. Ты можешь сделать руну, предназначенную кому-то определенному или любому, кто ее прочитает. В последнем случае, ты будешь знать, кто ее прочитал, если он тебе знаком.

⎔ РИТУАЛ РУНИЧЕСКОЙ БОЛИ ⎔*Опыт*

На выбранной тобой поверхности появляется руна. Руна остается, пока кто-то ее не прочитает и когда это произойдет, он немедленно получает магический удар, наносящий 3 урона бб. Ты можешь размещать несколько рун, но прочитана может быть только одна за раз, так что урон складывается только если жертва продолжает читать.

⎔ РИТУАЛ ОЧАРОВАНИЯ ⎔*Опыт*

Цель ритуала начинает очень хорошо относиться к тебе или к тому, кого назовешь. Ты можешь добавить дополнительные цели, чтобы влиять на большее количество людей, включить своих спутников в число тех, к кому цели будут хорошо относиться и продлить срок действия больше, чем на один день. Сосчитай: цели X объекты хорошего отношения X дни: результат не должен превышать 20 (30, если ты готов потерять 1 дух).

⎔ РИТУАЛ НЕЕСТЕСТВЕННОГО ЛЕЧЕНИЯ ⎔*Опыт*

Одна цель ритуала исцеляется от увечья, но теряет еще 1 дух и становится *проклятой*.

⎔ РИТУАЛ УДАЧИ ⎔*Опыт*

Целью может быть вся группа персонажей. Все, включая колдуна, получают +1 к *превосходству* и один (и только один) из них может один раз использовать *превосходство*, не сбрасывая его до 1. Первый, кто это сделает, лишает остальных этой возможности.

⎔ РИТУАЛ ВИДЕНИЙ ⎔*Опыт*

Цель ритуала лишается сознания и переживает краткие видения о другом времени (прошлом или потенциальном будущем) и/или другом месте (даже незнакомом). Цель должна пойти на это добровольно, либо колдун должен иметь возможность ее коснуться. Колдун может послать видения с задержкой до нескольких часов.

⎔ РИТУАЛ ГРИМУАРА ⎔*Опыт*

Когда тебе удается добыть гримуар или свиток с источником магических знаний (купив его или украв у другого колдуна, раздобыв на странном рынке, обнаружив в ходе приключений...) ты может изучить его с помощью этого ритуала.
Исследование дает тебе знание любого заклинания или ритуала на свой выбор из любого списка (даже пока не открытого). Ты можешь использовать это заклинание или ритуал только один раз, когда захочешь (например, чтобы его сотворить или вложить в предмет с помощью алхимии).
Если ты используешь этот ритуал заранее, ты сохраняешь это знание на время всего приключения или, естественно, до тех пор, пока ты не сотворишь заклинание. После этого учить понадобиться снова.